

20.000 Torpedos unter dem Meer

Aqua

Der Weg in die Tiefsee führt nach oben:
Über den Dächern von Mannheim
schraubt Massive an ihrer actiongeladenen
Schleichfahrt-Fortsetzung.



Auf Video-CD:
exklusives
Video-Special

Jahrelang tummelten sich U-Boot-Spiele fast nur im Zweiten Weltkrieg. In den Periskopen erschienen abwechselnd japanische und amerikanische Geleitzüge. Stundenlang umkreisten sich Tauchboote und Zerstörer, Jäger und Opfer, bis endlich mal ein Torpedo sein Rohr verließ. Dann war wieder Versteckspielen angesagt...

Damit ist 1996 Schluss: Mit **Schleichfahrt** bringt die deutsche Firma Massive eine unglaublich spannende Mixtur

aus Simulation und Actionspiel heraus, die hierzulande sogar den Konkurrenten **Privateer 2** in den Verkaufscharts versenkt. Im Frühjahr 2001 soll Nachfolger **Aqua** auf Tauchfahrt gehen. Der protzt mit prächtiger Grafik, rasanten Gefechten und viel Atmosphäre. Wir haben uns die aktuelle Version vor Ort angesehen.

Klinkenputzer

Aqua beginnt dort, wo **Schleichfahrt** endete. Die Erdoberfläche ist radioaktiv versaut, die Überle-

benden hausen in Unterwassermetropolen. Sie spielen wieder den mit allen Salzwassern gewaschenen U-Boot-Piloten Emerald »Dead Eye« Flint, der im 27. Jahrhundert zwischen verschiedene Machtblöcke gerät. In Ihrer rostigen Tauchbüchse erledigen Sie die ersten Aufträge. Raffgierige Konzernbosse und zwielichtige Barbesitzer verschaffen Ihnen Hungerlohn-Jobs. Vor allem anfangs müssen Sie deshalb auch Handel treiben, um sich übersprichwörtliche Wasser zu hal-

ten. Die Schachertouren sind aber nur Dreingabe – Action steht klar im Vordergrund.

Das nasse Geld stecken Sie ins Equipment Ihres schwimmenden Arbeitsplatzes, kaufen Torpedos, bessere Motoren, Panzerung und durchschlagskräftigere Waffen. Ein ganzes Arsenal an Kampfgeräten wird bereitstehen, darunter U-Mörser und Energiegeschütze. Wie bei 3D-Shootern soll die aktivierte Waffe am unteren Rand der Cockpit-Ansicht zu sehen sein.



Ein schwerer **Torpedobomber** der Atlanter verlässt sein Habitat. Im fertigen Spiel sollen Sie sogar den Piloten im Cockpit erkennen können.

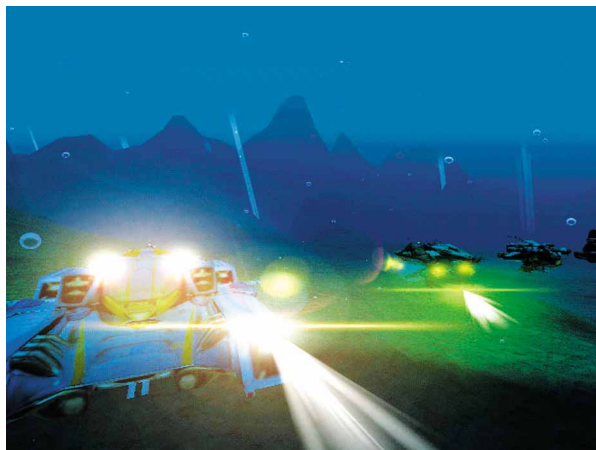
Krasse Optik

Das Grafikgerüst von **Aqua** sieht nicht nur krass aus, sondern heißt auch so: Die Krass-Engine kann sich locker mit den Kollegen aktueller 3D-Shooter messen. Da illuminieren die Scheinwerfer riesiger Unterwasser-Transporter fein texturierte Kuppelbauten, Polizeiboot-Geschwader schrauben sich rasant Schmugglerbooten entgegen, am Meeresgrund wabern maritime Nebelwolken.

Technical Director Ingo Frick führt uns stolz die dreidimensionalen Explosionen vor, an denen er gerade arbeitet. Die sind nicht nur eindrucksvoll, sondern auch sehr realistisch: Treffer am Heck werden Trümmer herausreißen, die mit der Strömung davonwirbeln. Und wenn direkt vor Ihnen ein Gegner zerplatzt, schießt Ihr Boot quer durch den Glutball. Momentan ist's in **Aqua** aber noch ruhig – Waffeneffekte und Explosionen werden erst später eingebaut. Obwohl sie auf unserem Videospecial von der E3-Messe schon beeindruckend aussahen, werden die Effekte noch komplett überarbeitet.

In der Waschküche

Die dunkle **Schleichfahrt**-Welt mit ihren geringen Sichtweiten ist einem farbenprächtigen Szenario gewichen, in dem Sie 60 Kilometer weit schauen können. Theoretisch zumindest – praktisch will Massive die Blickweite beschränken. »Ran an den Feind« also statt langweiliger Torpedoduelle aus großer Dis-



Mehr als nur Kulisse: Die **Berge im Hintergrund** können Sie erkunden.

tanz. Dafür sorgen auch die zahlreichen Gebirgsformationen, die mit eng verwinkelten Schluchten zu Hinterhalten und eben Anschleichenfahrten einladen. Die erwähnten Bodenbel sind nicht nur Zierde: In dieser Waschküche versteckt, werden sich Verfolger dumm und dämlich nach Ihnen suchen.

Unterwasser-Camper

Wenn Sie brav sparen, können Sie sich bald ein besseres Boot kaufen. In acht Typen dürfen Sie im Verlauf der Story klettern – vom wendigen Jagdboot bis zum schweren, fett gepanzerten Torpedobomber. Wie in **Schleichfahrt** lassen sich die dickeren Modelle mit automatischen Geschütztürmen bestücken. Die halten Ihnen auch mal das Heck frei, wenn eine ganze Feindflottille daran hängt. Die Zielerfassungs-Software für die Türme kostet leider extra, ist aber lebenswichtig: Wer mit einer billigen Shareware-Version ins Gefecht

tuckert, darf sich über Fahrkarten-Salven nicht wundern.

Massive zeigt auch ein Herz für Camping-Freunde, die sich in **Counterstrike** und Co. gerne

gedacht: Embleme und Logos sollen Sie selbst auf Ihre waffenstarrenden Blubberbüchsen pinseln können.

Zoff mit den Alten

Während Sie in den ersten Einsätzen Zechpreller jagen und Frachter eskortieren, mehren sich bald Gerüchte um eine uralte Rasse monströser Kreaturen: die »Alten«. Der Name kommt nicht von ungefähr, sondern stammt aus den klassischen **Cthulhu**-Romanen des Horrorautors H.P. Lovecraft. Art-Director Oliver Weirich zeigt uns die fertigen Entwürfe, die an gelungene Mischungen aus Riesenkralen, **Alien**-Monstern und Shrimps erinnern. Im fertigen Spiel sollen die Viecher mehrere



Die **Antriebsdüsen** der Boote hinterlassen realistische Verwirbelungen.

mit dem Scharfschützengewehr verschanzen. Denn in **Aqua** können Sie eine Sniper-Waffe in Ihre Kuppeln schieben, um Feindpiloten aus dem Cockpit zu pusten. Massive arbeitet zudem massiv an diversen Multiplayer-Modi, in denen Sie mit einer Handvoll Dollar ein Schiff kaufen, ausrüsten und ins Gefecht ziehen. Sogar an potenzielle Clan-Gründungen wird

Bildschirme füllen, Ihr Boot ist dann gerade mal so groß wie ein Auge Ihres Gegenübers. Wie in **R-Type**, dem legendären 2D-Ballerspiel der 80er, müssen Sie die Bestien Stück für Stück zerlegen. Da schwärmen massenweise Kleinstgegner aus Tentakelporen, gewaltige Hirschalen öffnen sich und geben kurzzeitig das Nervenzentrum zum Beschuss frei. **MD**



Der grüne **Bodenbel** ist ein ideales Versteck – aber leider auch toxisch...

Aqua

Genre: U-Boot-Spiel
Termin: 1. Quartal 2001

Hersteller: Massive
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Schon mit **Schleichfahrt** bin ich wochenlang weggetaucht, bei **Aqua** wird's mir genauso ergehen. Obwohl noch keine Kämpfe spielbar sind, fasziniert mich die prächtige Unterwasserwelt mit ihrer unvergleichlichen Atmosphäre schon jetzt. Und die Gefechte kriegen die Massive-Perfektionisten auch noch hin – da bin ich mir sicher.«